3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de **0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €**, y en los modelos con lector de billetes una entrada que admite billetes de **5 / 10 y 20 €**.

En la carátula del lector de billetes hay un led que iluminado indica la aceptación y apagado la no aceptación de billetes. Solamente se permite la introducción de billetes cuando los visores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están a 0.

Las monedas introducidas se acumulan en forma de **créditos disponibles** en un visor denominado **CRÉDITOS**.. El valor monetario de **1 crédito** es de **0,20 €**.

Antes de iniciar la partida, accionando los pulsadores **SELECCIONE APUESTA** o **SELECCIONE JUEGO** se elige el modo de juego y simultáneamente se ilumina la **tabla de Plan de Ganancias** correspondiente, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

Comunidades Autónomas donde NO ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.

Las máquinas están configuradas para **NO devolver los restos de 10 céntimos** (**microinterruptor A6** en **ON**).

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador introduzca más monedas para completar el crédito o bien pulse **JUGADA**. Si no se completa el crédito o se pulsa **JUGADA** la máquina efectua un sorteo al 50% con ese resto de **10 céntimos**, cuyo resultado puede ser **nada** ó **1 crédito.**

Las monedas programadas inicialmente para los descargadores son **20 céntimos (HP1)** y **1 Euro (HP2)**. Se aceptan todas las monedas (**10**, **20** y **50 céntimos**, **1** y **2 Euros**).

Comunidades Autónomas donde ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.

Las máquinas están configuradas para **devolver los restos de 10 céntimos** (**microinterruptor A6** en **OFF**)

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador complete el crédito. Transcurrido el tiempo sin completar el crédito o bien si el jugador pulsa **COBRAR** la máquina devuelve el resto de **10 céntimos**.

Asimismo, en la **Fase 0 Parámetros** del Test, modificar el tipo de moneda aceptada por el **Descargador 1 (HP1)** que tiene que ser obligatoriamente de **10 céntimos**. Si no se efectúa este cambio la máquina **no acepta** monedas de **10** ni de **50 céntimos**.

3.2 Descripción del juego

Al accionar el pulsador **JUEGO**, empiezan a evolucionar los rodillos mostrando sus figuras que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la **Línea de Premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consigue el premio indicado.

Si en la combinación se obtienen 1, 2 ó 3 figuras «**Trueno**» en la **Línea de Premio,** se consiguen un número de **bonos** que se acumulan en el contador «**Truenos**», y sirven para activar el juego complementario.

Avances

En alguna de las partidas no premiadas, se sortea un número de **Avances** entre **1** y **4**, que se indican mediante lámparas y en el visor VFD. Se pueden cambiar, en cada uno de los rodillos independientemente, las figuras de la **Línea de Premio** por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador **AUTO AVANCES** activado, la máquina realiza los **Avances** automáticamente.

Retenciones

En algunas partidas antes de evolucionar los rodillos se indica, iluminando los rodillos y los pulsadores **RETENCIÓN**, que se pueden retener 1 ó 2 figuras de la **Línea de Premio**, mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida. Esta opción no se concede si la partida anterior era premiada.

Juego Sube - Baja

Los premios obtenidos, que no sean jackpots (DIAMANTES verdes, rojos o azules), se puede optar por cobrarlos accionando el pulsador **COBRAR** u optar por el juego de riesgo, accionando el pulsador **JUEGO**.

El juego consiste en un sorteo entre dos casillas iluminadas alternativamente, una con valor superior al premio conseguido y otra con «**Sorteo truenos**», que se detienen al accionar nuevamente el pulsador **JUEGO**. El resultado ganador es el premio superior y el resultado perdedor puede ser la casilla «**Sorteo truenos**» o la casilla «**Nada**».

En la casilla «**Sorteo truenos**» se realiza un sorteo de **Bonos** que se acumulan en el contador «**Truenos**».

JUEGO COMPLEMENTARIO

Se puede acceder al juego complementario, si se dispone de **Bonos** en el contador «**Truenos**», accionando el pulsador **SELECCIONE JUEGO**. El juego complementario utiliza otro grupo de rodillos con distintas figuras.

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador **SELECCIONE APUESTA** se elige el modo de juego y simultáneamente se ilumina la **tabla del Plan de Ganancias** correspondiente, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

Si la combinación obtenida en cualquiera de las **5 Líneas de Premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consigue el premio indicado.

Si en la combinación se obtienen 3 figuras «**Trueno**»**,** se consiguen un número de **bonos** que se acumulan en el contador «**Truenos**».

Juego del Botín

En algunas partidas premiadas, se continua con un juego adicional que consiste en el lanzamiento de una bola que cae por un panel frontal hasta uno de los siete pasillos situados en la parte inferior. En cada pasillo aparece un **indicador** que cambia en cada partida, e indica el **factor multiplicativo** que se aplica al **premio base**, también puede aparecer una **flecha**, si la bola pasa por este pasillo se obtiene el premio mostrado en el marcador «**Botín**», que varía a medida que se va entrando en este juego.

Juego Doble - Truenos

Los premios obtenidos, se pueden optar por cobrarlos accionando el pulsador **COBRAR** u optar por el juego de riesgo, accionando el pulsador **JUEGO**.

El juego se ofrece en fracciones. Si se gana se dobla el premio y continua el juego, si se pierde se obtiene un «**Sorteo Truenos**» que se acumulan en el contador «**Truenos**».

3.3 Selección de configuraciones

Carta control
960606
A B
CS4

La máquina dispone de un sistema de configuración compuesto por dos grupos de 8 microinterruptores cada uno, situados en la carta control

Nota : Los microinterruptores **A6, B2, B3, B4 y B5** deben configurarse de acuerdo con el Reglamento vigente en la Comunidad Autónoma en que se instale la máquina.

unidesa — ¡¡ ATENCIÓN !! — REV. 3

CONFIGURACIÓN DE MICROINTERRUPTORES

ESTA MÁQUINA ESTÁ CONFIGURADA PARA LA AUTONOMÍA INDICADA.
CUALQUIER CAMBIO DE AUTONOMÍA, DEBERÁ SER CONFIGURADA Y VERIFICADA POR EL OPERADOR.

Microinterruptores variables

AUTONOMÍA	A6	B1	B2	B3	B4	B5
☐ ANDALUCÍA	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON
☐ ARAGÓN	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
☐ ASTURIAS	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ BALEARES	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ CANARIAS	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ CANTABRIA	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
☐ CASTILLA LA MANCHA	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
☐ CASTILLA LEÓN	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ CATALUNYA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
☐ CEUTA	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ EUSKADI	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF
☐ EXTREMADURA	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ GALICIA	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ LA RIOJA	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ MADRID	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ MELILLA	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ MURCIA	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON
☐ NAVARRA	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
☐ VALENCIA	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON

A6	
Juego 10 cent	
ON	OFF
SI	NO

B1	
Billete de 5€	
ON	OFF
NO	SI

B2	
Billete de 10€	
ON	OFF
NO	SI

B3	
Billete de 10/20€	
ON	OFF
40 cr + cambio de 2/12€	50/100 cr

B4	
Cambio	
ON	OFF
SI	NO

B5	
Billete de 20€	
ON	OFF
NO	SI

OFF = OPEN
Si no se dispone de selector de billetes: B1, B2 y B5 situar en ON.
655042054/3

UNI TODAS LAS AUTONOMÍAS EXCEPTO AST / EUS / CAA

MICROINTERRUPTORES "A"

1	2	3	PORCENTAJE (%)
On	On	On	76
On	On	Off	78
On	Off	On	80
On	Off	Off	82
Off	On	On	84
Off	On	Off	86
Off	Off	On	88
Off	Off	Off	90

4	BÁSCULA PRECISIÓN
On	NO
Off	SI

5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS
On	SI
Off	NO

6	JUEGO 10 CÉNTIMOS
On	SI
Off	NO

7	REFRESCO LÁMPARAS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

MICROINTERRUPTORES "B"

1	BILLETE 5 €
On	NO
Off	SI

2	BILLETE 10 €
On	NO
Off	SI

3	BILLETE 10 € / 20 €
On	40 Créditos + cambio de 2€ / 12€
Off	50 Créditos / 100 Créditos

4	CAMBIO
On	SI
Off	NO

5	BILLETE 20 €
On	NO
Off	SI

6	NO UTILIZADO
On	Situar en On

7	BANCO DE PREMIOS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

AST PRINCIPADO DE ASTURIAS

MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE (%)
On	On	On	76
On	On	Off	78
On	Off	On	80
On	Off	Off	82
Off	On	On	84
Off	On	Off	86
Off	Off	On	88
Off	Off	Off	90

4	BÁSCULA PRECISIÓN
On	NO
Off	SI

5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS
On	SI
Off	NO

6	NO UTILIZADO
On	Situar en On

7	REFRESCO LÁMPARAS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETE 5 €
On	NO
Off	SI

2	BILLETE 10 €
On	NO
Off	SI

3	NO UTILIZADO
On	Situar en On

4	NO UTILIZADO
On	Situar en ON

5	EN JUEGO DE EXHIBICIÓN
On	Créditos siempre
Off	Un crédito

6	NO UTILIZADO
On	Situar en On

7	BANCO DE PREMIOS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

EUS GOBIERNO VASCO

MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE (%)
On	On	On	76
On	On	Off	78
On	Off	On	80
On	Off	Off	82
Off	On	On	84
Off	On	Off	86
Off	Off	On	88
Off	Off	Off	90

4	BÁSCULA PRECISIÓN
On	NO
Off	SI

5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS
On	SI
Off	NO

6	JUEGO 10 CÉNTIMOS
On	SI
Off	NO

7	REFRESCO LÁMPARAS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETE 5 €
On	NO
Off	SI

2	BILLETE 10 €
On	NO
Off	SI

3	NO UTILIZADO
On	Situar en On

4	CAMBIO
On	SI
Off	NO

5	BILLETE 20 €
On	NO
Off	SI

6	NO UTILIZADO
On	Situar en On

7	NO UTILIZADO
On	Situar en On

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE (%)
On	On	On	70
On	On	Off	72
On	Off	On	74
On	Off	Off	76
Off	On	On	78
Off	On	Off	80
Off	Off	On	84
Off	Off	Off	88

4	SOBRE-PORCENTAJE (%)
On	NO
Off	4% en AP2 y 8% en AP3

5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS
On	SI
Off	NO

6	JUEGO 10 CÉNTIMOS
On	SI
Off	NO

7	REFRESCO LÁMPARAS
On	SI
Off	NO

8	NO UTILIZADO
On	Situar en On

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETE 5 €
On	NO
Off	SI

2	BILLETE 10 €
On	NO
Off	SI

3	BILLETE 20 €
On	NO
Off	SI

4	CAMBIO
On	NO
Off	SI

5	NO UTILIZADO
On	Situar en ON

6	NO UTILIZADO
On	Situar en On

7	BANCO DE PREMIOS
On	SI
Off	NO

8	JUEGO DEL BANCO
On	SI
Off	NO

3.4 Diagrama de monedas

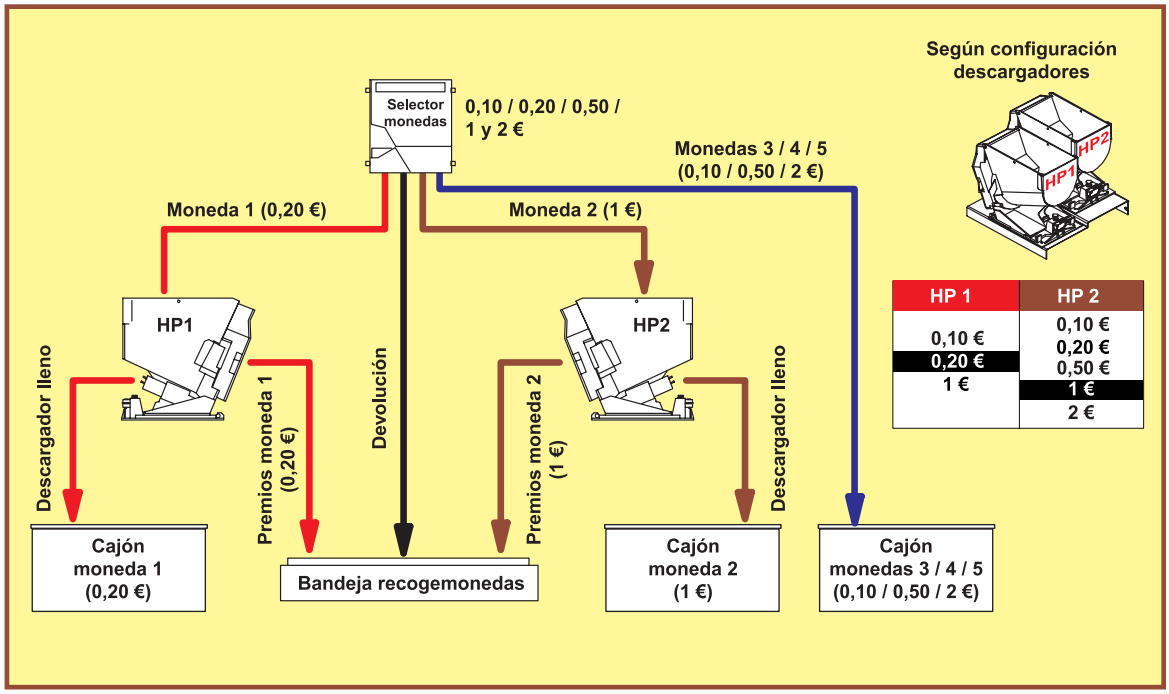
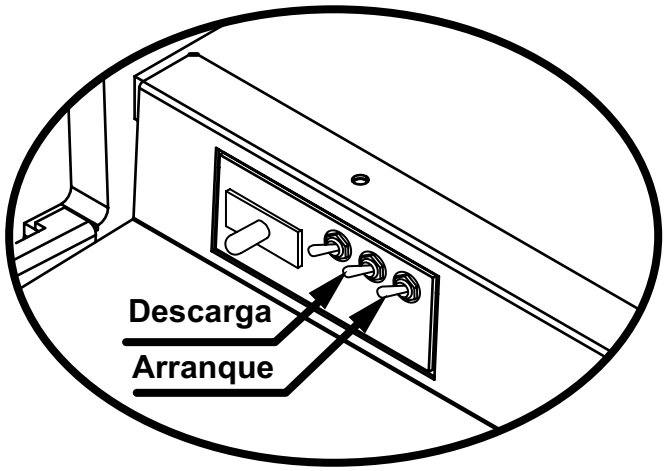


Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :
HOPP1 = 0,20€ , **HOPP2** = 1€ y **DESVIOS** = normales

3.5 Inicialización

Al desconectar y conectar la máquina de la red eléctrica, manteniendo activado el pulsador «**Arranque**» (situado en el interior de la máquina), se provoca una inicialización de **RAM**, que se indica en el display VFD con el mensaje «**INIT**» y el sonido de 5 toques de campana.

Los contadores parciales son borrados, los contadores totales permanecen intactos.

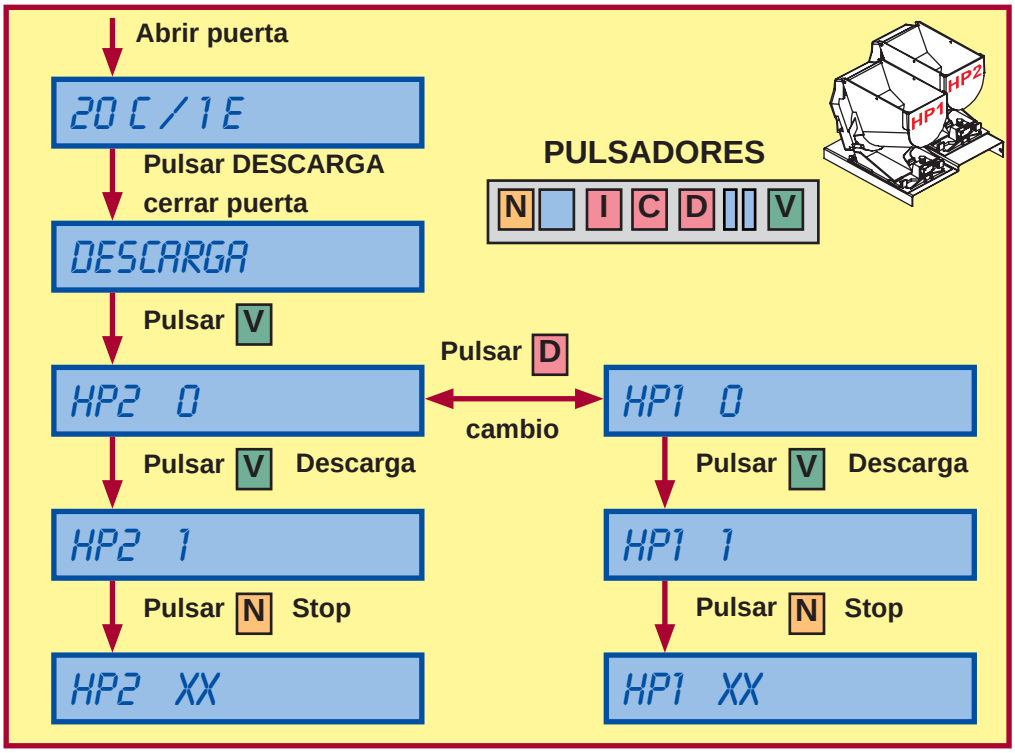


3.6 Descarga

Abrir la puerta, en el display VFD aparece el mensaje «**20C / 1E**» (según configuración HP1/HP2), accionar el pulsador «**Descarga**» y seguidamente al cerrar la puerta, la máquina permite el vaciado de los descargadores.

Con el pulsador V se inicia la descarga, indicandose en el display VFD el número de monedas descargadas. Con el pulsador N se finaliza la descarga. Con el pulsador D se selecciona el descargador (HP1 o HP2).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C45 / C145 (HP1) y C65 / C165 (HP2).



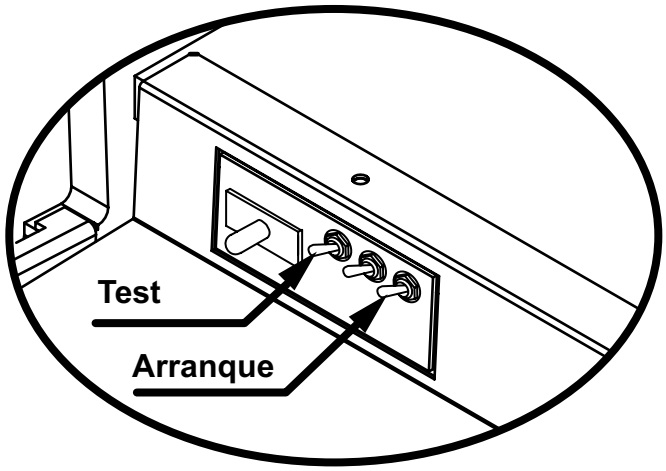
3.7 Modalidades especiales de juego

Existen dos modalidades especiales de juego, que permiten simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos.

Los datos estadísticos del juego solo quedan reflejados en los contadores parciales, los contadores totales permanecen intactos. (Ver apartado 5.2 Contadores electrónicos).

JUEGO AUTOMÁTICO

La máquina realiza partidas de forma automática. Para acceder al juego automático, abrir la puerta y activar el interruptor «**Test**», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5), a continuación desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta.



FREE - PLAY

Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y activar el interruptor «**Test**», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5) manteniendo accionado el pulsador C, a continuación desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta.

3.8 Diagrama de estados